

PENGEMBANGAN *POCKET BOOK* BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SD/MI

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**Eka Yulia Indah Sari
NPM: 1711100049**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG 1442 H/2021 M**

**PENGEMBANGAN *POCKET BOOK* BERBASIS
MULTIMEDIA MENGGUNAKAN *ADOBE
FLASH CS6* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS V SD/MI**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**Eka Yulia Indah Sari
NPM: 1711100049**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Nurul Hidayah, M. Pd

Pembimbing II: Anton Tri Hasnanto, M. Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG 1442 H/2021 M**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN *POCKET BOOK* BERBASIS MULTIMEDIA MENGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SD/MI

Oleh

Eka Yulia Indah Sari

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan media pembelajaran *pocket book* berbasis multimedia menggunakan *adobe flash cs6* pada pembelajaran tematik kelas V SD/MI. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan prosedur 4 D (*Four D Model*). Data yang diambil dalam penelitian ini yaitu ahli materi, ahli media, respon pendidik, dan respon peserta didik. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik SDIT Fitrah Insani Kedamaian Bandar Lampung dan MI Al-Hikmah Bandar Lampung. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yakni berupa angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Adapun angket respon pendidik serta angket respon peserta didik untuk melihat kemenarikan produk yang telah dikembangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *pocket book* berbasis multimedia layak digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran tematik kelas V SD/MI. Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan validasi ahli materi sebesar 79,3%, ahli media sebesar 84,7%, tanggapan pendidik sebesar 88,9%, dan tanggapan peserta didik sebesar 93,15%. Berdasarkan hasil perolehan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *pocket book* berbasis multimedia layak digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran tematik kelas V SD/MI.

Kata Kunci: *Adobe Flash CS6, Multimedia, Pembelajaran Tematik, Pocket Book*



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN POCKET BOOK BERBASIS
MULTIMEDIA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH
CS6 PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS
V SD/MI**
Nama : **EKA YULIA INDAH SARI**
NPM : **1711100049**
Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan
Lampung

Pembimbing I

Nurul Hidayah, M.Pd

NIP. 197805052011012006

Pembimbing II

Anton M Hasnanto, M.Pd

NIP.

**Mengetahui,
Ketua Prodi PGMI**

Svofnidah Ifrianti, M.Pd

NIP. 196910031997022002



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN POCKET BOOK
BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH
CS6 PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SD/MI**

Disusun oleh: **EKA YULIA INDAH SARI, NPM: 1711100049**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Telah dimunaqasyahkan
pada Hari/Tanggal: Selasa, 29 Juni 2021, pada pukul 15:00-17:00 WIB
di Ruang Sidang Virtual Google Meet.

TIM MUNAQASYAH

Ketua : **Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd**

Sekretaris : **Yuli Yanti, M.Pd.I**

Penguji Utama : **Dewi Kurniawati, M.Pd**

Penguji Pendamping I : **Nurul Hidayah, M.Pd**

Penguji Pendamping II : **Anton Tri Hasnanto, M.Pd**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd

NIP.196403261988032002



MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ ﴿٨﴾

Artinya: “Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.” (QS. Al-Insyirah (94) : 6-8)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT skripsi ini saya persembahkan sebagai tanda cinta yang tak terhingga kepada:

1. Kedua orang tuaku Bapak Ahmad Syarifudin dan Ibu Supini yang telah banyak berjasa, yang tidak pernah lelah memberikan bimbingan dan nasehat serta kasih sayang yang senantiasa dicurahkan sejak sebelum dilahirkan hingga saat ini.
2. Untuk adikku Dwi Aryanti yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga diberikan kemudahan dalam setiap urusannya.
3. Almamater kebanggaan UIN Raden Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Eka Yulia Indah Sari, dilahirkan di Desa Sumber Mulyo, Kecamatan Buay Madang Timur, Kabupaten OKU Timur, Provinsi Sumatera Selatan, pada tanggal 18 Juni 1998, merupakan anak ke 1 dari 2 bersaudara dari pasangan bapak Ahmad Syarifudin dan ibu Supini.

Riwayat pendidikan dimulai pada jenjang taman kanak-kanan di TK Masthon Sumber Harjo lulus pada tahun 2005, kemudian melanjutkan pada jenjang sekolah dasar di SD Negeri 1 Sumber Harjo lulus pada tahun 2011, kemudian melanjutkan kejenjang sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Buay Madang Timur lulus pada tahun 2014, dan selanjutnya melanjutkan kejenjang sekolah menengah atas di SMA Negeri 1 Belitang lulus pada tahun 2017. Berbekal keinginan yang begitu besar dalam melanjutkan pendidikan, atas dukungan dari kedua orang tua penulis melanjutkan pendidikan ke Program S1 UIN Raden Intan Lampung, pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah melalui jalur Seleksi Prestasi Akademik Nasional-Perguruan Tinggi Keislaman Negeri (SPAN-PTKIN).

Pada tahun 2020 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KKN-DR) UIN Raden Intan Lampung di Desa Sumber Harjo, Kec. Buay Madang Timur, Kab. Oku Timur Prov. Sumatera Selatan, dan melanjutkan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MI Al-Hikmah Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

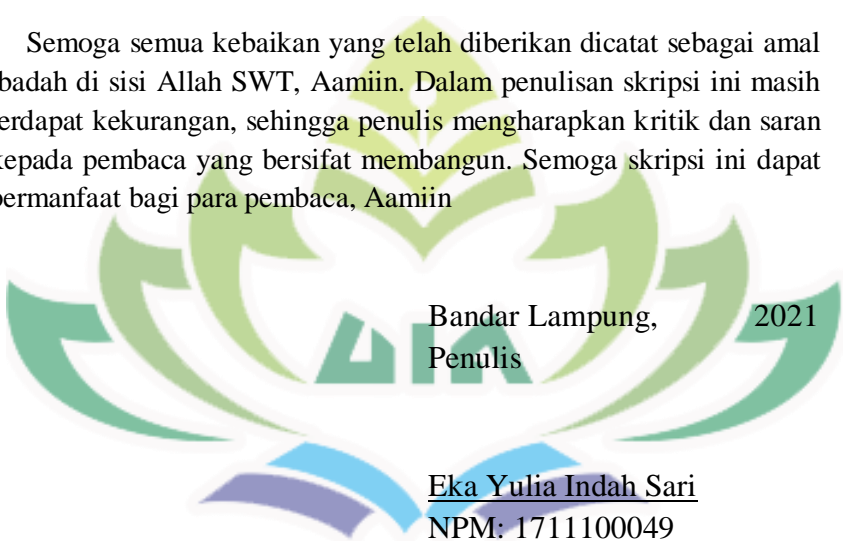
Puji syukur Alhamdulillah Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan ilmu pengetahuan, kekuatan dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: “Pengembangan *Pocket Book* Berbasis Multimedia Menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI.” Shalawat serta salam semoga Allah selalu memberikan Rahmat-Nya kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, para sahabat dan umatnya.

Penulis menyusun skripsi ini, sebagai bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan Pendidikan pada Program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, dan Alhamdulillah telah dapat penulis selesaikan sesuai dengan rencana. Dalam upaya penyelesaian ini, penulis menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah membantu hingga selesainya skripsi ini. Rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Syofnidah Ifrianti, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Nurul Hidayah, M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung sekaligus sebagai dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan dan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Anton Tri Hasnanto, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah mengarahkan dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Hermanto, M.T.I, Ibu Sherly Amelia, M.T.I, Ibu Yuli Yanti, M.Pd.I, dan Ibu Ayu Reza Ningrum, M.Pd., yang telah meluangkan waktunya untuk menjadi validator ahli media dan validator ahli materi untuk menilai produk yang telah dikembangkan.

6. Dosen prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung yang telah banyak membantu dan memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh perkuliahan sampai selesai.
7. Kepala Sekolah/Madrasah, Wali Kelas, serta peserta didik kelas V SDIT Fitrah Insani Kedamaian Bandar Lampung dan peserta didik MI Al-Hikmah Bandar Lampung yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian.
8. Teman-temanku program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah khususnya kelas E dan teman-teman PPL kelompok 98.

Semoga semua kebaikan yang telah diberikan dicatat sebagai amal ibadah di sisi Allah SWT, Aamiin. Dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran kepada pembaca yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, Aamiin



Bandar Lampung, 2021
Penulis

Eka Yulia Indah Sari
NPM: 1711100049

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah	12
1. Identifikasi Masalah.....	12
2. Batasan Masalah	13
D. Rumusan Masalah.....	13
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian	14
G. Penelitian yang Relevan	14
H. Sistematika Penulisan	18
BAB II LANDASAN TEORI	21
A. Deskripsi Teoritik	21
1. Media Pembelajaran	21
2. <i>Pocket Book</i>	28
3. Multimedia Pembelajaran	30
4. <i>Adobe Flash</i>	36
5. Pembelajaran Tematik	40
B. Kerangka Berpikir.....	45

BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Tempat dan Waktu Penelitian	49
B. Desain Penelitian Pengembangan	49
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	50
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	52
2. Tahap Perencanaan (<i>Design</i>)	53
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	54
4. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	56
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	58
E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan.....	59
F. Instrumen Penelitian	59
G. Uji-Coba Produk	68
H. Teknik Analisis Data	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN ..	74
A. Deskripsi Hasil Penelitian dan Pengembangan....	74
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	74
2. Tahap Perencanaan (<i>Design</i>)	86
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	92
4. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	110
B. Pembahasan	111
1. Penilaian Kelayakan Produk	115
2. Uji Coba Produk	118
BAB V PENUTUP.....	120
A. Simpulan.....	120
B. Rekomendasi	120

DAFTAR RUJUKAN
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Tabel Daya Ingat Peserta Didik	24
3.1 Tabel Kisi-Kisi Ahli Materi	61
3.2 Tabel Kisi-Kisi Ahli Media.....	63
3.3 Tabel Kisi-Kisi Pendidik.....	65
3.4 Tabel Kisi-Kisi Peserta Didik.....	66
3.5 Skala Penilaian Validasi Ahli.....	70
3.6 Kriteria Validasi para Ahli	71
3.7 Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban	71
3.8 Kriteria Validasi Pendidik dan Peserta Didik.....	72
4.1 Hasil Analisis Tugas Tema panas dan perpindahannya Kelas V SD/MI	79
4.2 Analisis Tujuan Pembelajaran Media <i>Pocket Book</i> Berbasis Multimedia	83
4.3 Hasil Validasi Materi Tahap 1.....	93
4.4 Hasil Validasi Media Tahap 1	96
4.5 Hasil Validasi Media Tahap 2	98
4.6 Saran Perbaikan Validasi Ahli Materi	100
4.7 Perbaikan Saran/Masukan Ahli Materi.....	101
4.8 Saran Perbaikan Validasi Ahli Media.....	102
4.9 Perbaikan Saran/Masukan Ahli Media	103
4.10 Hasil Tanggapan Pendidik	106
4.11 Hasil Respon Peserta Didik Skala Kecil	108
4.12 Hasil Respon Peserta Didik Skala Besar.....	109
4.13 Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media	118

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Gambar Tampilan Awal <i>Adobe Flash Profesional CS6</i>	37
2.2 Gambar Lembar Kerja <i>Adobe Flash Profesional CS6</i>	38
2.3 Gambar <i>Stage</i> pada <i>Adobe Flash Profesional CS6</i>	38
2.4 Gambar Panel <i>Properties</i> pada <i>Adobe Flash Profesional CS6</i>	39
2.5 Gambar <i>Toolbox</i> pada <i>Adobe Flash Profesional CS6</i>	39
2.6 Gambar <i>Timeline</i> pada <i>Adobe Flash Profesional CS6</i>	40
2.7 Alur Pembelajaran Tematik SD/MI	42
2.8 Kerangka Berpikir	46
3.1 Tahapan Pengembangan Model 4D	51
3.2 Penjabaran Tahapan Pengembangan Model 4D	57
4.1 Tampilan Awal Saat Membuka <i>Adobe Flash CS6</i>	88
4.2 Pembuatan <i>Layer</i> Untuk Tiap-Tiap Konten	88
4.3 Desain Awal Membuat Tampilan Awal Aplikasi <i>Pocket Book</i>	89
4.4 Desain Pembuatan Menu	90
4.5 Desain Tampilan Konten Materi	90
4.6 Tahap <i>Publish</i>	91
4.7 Pengaturan <i>Publish</i> Penyesuaian Program	91
4.8 Tahap Akhir <i>Publish</i> dengan Format APK	92
4.9 Grafik Validasi Materi Tahap 1	95
4.10 Grafik Hasil Validasi Media Tahap 1	97
4.11 Grafik Hasil Validasi Media Tahap 2	99
4.12 Desain Aplikasi <i>Pocket Book</i> Sebelum Revisi	113
4.13 Desain Final Aplikasi <i>Pocket Book</i>	114
4.14 Grafik <i>Presentase</i> Validasi Ahli Materi Tahap 1	116
4.15 Grafik Perbandingan Validasi Tahap 1 dan Tahap 2	117

DAFTAR LAMPIRAN

1. .Nota Dinas
2. Surat Pra-Penelitian I
3. Instrumen Wawancara Guru
4. Instrumen Observasi Guru
5. Instrumen Observasi Wali Murid
6. Surat Balasan Penelitian SDIT Fitrah Insani Kedamaian Bandar Lampung
7. Surat Balasan Penelitian MI Al-Hikmah Bandar Lampung
8. Berita Acara Validasi Ahli Materi
9. Surat Tugas Validasi Ahli Materi
10. Surat Pengantar Validasi Validasi Ahli Materi 1
11. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi 1
12. Data Hasil Angket Validasi Tahap 1 Validator Materi 1
13. Surat Pengantar Validasi Validasi Ahli Materi 2
14. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi 2
15. Data Hasil Angket Validasi Tahap 1 Validator Materi 2
16. Berita Acara Validasi Ahli Media
17. Surat Tugas Validasi Ahli Media
18. Surat Pengantar Validasi Validasi Ahli Media 1
19. Surat Keterangan Validasi Ahli Media 1
20. Data Hasil Angket Validasi Tahap 1 Validator Media 1
21. Data Hasil Angket Validasi Tahap 2 Validator Media 1
22. Surat Pengantar Validasi Validasi Ahli Media 2
23. Surat Keterangan Validasi Ahli Media 2
24. Data Hasil Angket Validasi Tahap 1 Validator Media 2
25. Data Hasil Angket Validasi Tahap 2 Validator Media 2
26. Rekapitulasi Respon Peserta Didik SDIT Fitrah Insani Kedamaian Rekapitulasi Respon Peserta Didik MI Al-Hikmah
27. Dokumentasi Penelitian
28. Hasil Turnitin Skripsi

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebagai langkah awal dalam penelitian ini, untuk menghindari kesalahpahaman, maka peneliti perlu menjelaskan dan menjabarkan beberapa kata tentang judul ini. Judul yang peneliti maksud yaitu: **“PENGEMBANGAN *POCKET BOOK* BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SD/MI”**. Berikut ini uraian beberapa istilah dalam judul skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses mengembangkan, proses menghasilkan produk baru, dan validasi produk yang sudah dikembangkan di dunia pendidikan. Pengembangan yang dimaksud dalam judul ini adalah menghasilkan suatu produk baru yang telah dibuat dan produk yang sudah dikembangkan perlu melewati suatu uji dari beberapa ahli tujuannya untuk mengetahui kelayakan produk dan keefektifan produk jika digunakan dalam pembelajaran.¹
2. Media adalah alat peraga, secara umum media dikatakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dari sumber informasi disampaikan kepada penerima informasi. Media yang peneliti maksud disini yakni suatu alat bantu untuk mempermudah dalam menyampaikan materi dan melalui media pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik peserta didik. Melalui media dapat motivasi peserta didik untuk belajar semakin bertambah.
3. *Pocket book* adalah buku saku yang ukurannya kecil, ringan, mudah disimpan sehingga lebih mudah di bawa kemana-mana. Buku saku yang bisa dibaca kapan saja tanpa ada batasan waktu. *Pocket book* sekarang ini ada yang berbentuk cetakan maupun aplikasi.

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2019, h. 297.

4. Multimedia adalah merupakan suatu media penyajian dengan menggabungkan teks, audio, dan visual sekaligus. Multimedia dapat menampilkan semua jenis media dalam satu bentuk, contoh sekarang ini yaitu aplikasi. Aplikasi dapat menampilkan seluruh elemen media seperti video, teks, gambar, grafik sekaligus.
5. *Adobe flash cs6* adalah salah satu *software* dari *adobe* yang digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bersifat *online* maupun *offline*.²
6. Pembelajaran Tematik adalah suatu sistem pembelajaran yang tidak memisahkan pembelajaran tetapi menggunakan tema untuk menyatukannya.³

Jadi yang peneliti maksud dari judul skripsi tentang PENGEMBANGAN *POCKET BOOK* BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SD/MI adalah untuk melakukan pengembangan media pembelajaran *pocket book* berbasis multimedia menggunakan *adobe flash cs6* pada pembelajaran tematik kelas V SD/MI.

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk menjadikan manusia lebih beretika, bermoral, dan menjadikan manusia yang lebih mandiri. Melalui pendidikan kita bisa menjadi manusia yang mengerti arti sopan santun. Pendidikan membuat kita dapat lebih cerdas dalam bertindak dan beretika. Sangat disayangkan kita sudah bersekolah namun *attitude* kita masih rendah. Kita sebagai manusia yang dianugerahi akal pikiran harus mempergunakan akal ini dengan baik agar dapat bermanfaat bagi alam semesta.

² Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018, h. 93.

³ Maulana Arafan Lubis, Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*, Yogyakarta: Samudera Biru, 2019, h. 6.

Pendidikan juga merupakan suatu usaha yang direncanakan untuk menata personal setiap manusia secara jasmani maupun rohani melalui tahapan-tahapan tertentu agar dapat mencapai tujuan yang sudah ditetapkan.⁴ Jadi pendidikan, yaitu suatu usaha yang disengaja oleh orang yang ingin menjadikan dirinya lebih baik lagi dari sebelumnya melalui proses bimbingan dan latihan di dunia pendidikan. Pendidikan akan membentuk manusia lebih baik lagi dan menjadikan manusia lebih bermartabat.

Peranan pendidikan tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikan kehidupan manusia dapat berubah ke arah lebih baik. Sekolah salah satu sarana pendidikan untuk mengembangkan kemampuan siswa ke arah lebih baik.⁵ Pendidikan penting dalam membangun generasi yang gemilang diatur dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, yakni berisi tentang fungsi dan manfaat pendidikan yang menjelaskan tentang pendidikan direncanakan untuk membuat peserta didik baik dalam bersikap, bertindak dan meyakinkan peserta didik dalam setiap kehidupan.⁶

Manusia yang berpendidikan haruslah dapat berpengaruh dalam lingkungan masyarakatnya. Kita sebagai manusia yang berpendidikan haruslah bisa berkomunikasi dan berbaur dengan masyarakat secara baik. Manusia yang berpendidikan harus bisa menjadi agen perubahan yang berpengaruh dalam masyarakatnya, bukanlah manusia yang melebur dalam masyarakat tanpa adanya perubahan ke arah lebih baik lagi. Kita harus bisa eksis di tengah masyarakat, karena manusia yang berpendidikan dijamin kedudukannya dalam Al-Qur'an. Hal ini tertuang dalam Al-Qur'an Surat Al-Mu'adilah (58) ayat: 11

⁴ Inayatul Ulya, *Pendidikan Entrepreneurship Pengembangan Kurikulum Pendidikan Tinggi Berbasis Kewirausahaan*, (Kediri: Putra Surya Santosa, 2020), h. 14.

⁵ Ngaliman, *Komunikasi Pembelajaran Menjadi Guru Komunikatif*, (Yogyakarta: Dua Satria Offset, 2019), h. 54.

⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar Edisi Kedua*, (Jakarta: Prenada Media, 2019), h. 19.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
 يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۖ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ
 وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman apabila dikatakan kepadamu: “Berilah kelapangan dalam majelis-majelis”, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya (Allah) akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman diantara orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan”.⁷

Pendidikan memiliki peran yang penting dalam kehidupan manusia salah satunya di bidang teknologi. Pendidikan secara langsung berkaitan dengan kehidupan manusia, melalui pendidikan manusia bisa belajar dan mempelajari semua bidang ilmu pengetahuan dan teknologi informasi. Perkembangan teknologi dapat mempengaruhi kemajuan bidang pendidikan, oleh karena itu perkembangan teknologi sangat berkaitan dengan kemajuan pendidikan suatu bangsa dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Teknologi informasi di era modern sekarang telah memasuki semua aspek dalam kehidupan manusia.⁸

Teknologi dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan salah satunya untuk menunjang dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Teknologi dapat dijadikan media yang tepat dalam

⁷ Endang Hendra, dkk, *Al-Qur'an Cordoba Special For Muslimah*, (Bandung: Cordoba Internasional Indonesia, 2018), h.543.

⁸ Ade Suhendra, *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI: Teori dan Aplikasi di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI)*, (Jakarta Timur: Prenadamedia Group, 2019), h. 15

mempermudah menyampaikan materi pelajaran. Media dapat digunakan untuk memotivasi peserta didik agar lebih antusias dan semangat dalam belajar. Teknologi saat ini sangatlah tepat digunakan sebagai media pembelajaran, melihat sangat pesatnya perkembangan teknologi di dunia, tidak menuntut kemungkinan kita juga perlu menggunakan teknologi dalam bidang pendidikan. Pengaruh perkembangan teknologi tentunya mempunyai dampak positif maupun negatif. Salah satu dampak baiknya yakni, siswa dapat memperluas ilmu pengetahuan serta memperkaya referensi. Namun, terdapat dampak buruk yang membuat hasil belajar anak menurun salah satunya membuka pornografi yang dapat mengakibatkan konsentrasi terganggu.⁹

Teknologi dalam perkembangannya juga memiliki landasan yang kuat sehingga teknologi dapat berkembang dengan begitu cepatnya. Teknologi pada dasarnya juga berkaitan dengan Al-Qur'an yang terkandung dalam surat Ar-Rahman (55) ayat: 33 yang berbunyi:

يَمْعَثِرُ الْجِنَّ وَالْإِنْسِ إِنَّ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَوَاتِ
وَالْأَرْضِ فَأَنْفُذُوا لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَانٍ ﴿٣٣﴾

Artinya: “Wahai golongan jin dan manusia! Jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka tembuslah. Kamu tidak akan mampu menembusnya kecuali dengan kekuatan (dari Allah)”.¹⁰

Berdasarkan ayat di atas, golongan jin dan manusia dijelaskan dapat menembus penjuru langit dan dunia dengan teknologi, namun mereka tidak akan menguasai semua dunia ini

⁹ Nilam Sri Anggraheni, Nurul Hidayah, Ayu Nur Shawmi, *Mengembangkan Permainan Monopoli Merah-Putih Melalui Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar*, AL-IBTIDA: Jurnal Pendidikan Guru MI Vol 6 (1) ISSN: 2442-5133, e-ISSN: 2527-7227 Tahun 2019, h. 50.

¹⁰ Endang Hendra, dkk, *Op.Cit*, h. 532.

karena semua itu dibatasi oleh Allah. Semua apa yang ada di langit dan bumi atas kuasa Allah, tidak ada kekuatan yang dapat menandingi-Nya dan tidak ada yang mampu selain dari kekuatan Allah SWT. Allah lah pemilik alam semesta ini, tanpa seizin dan pertolongan Allah kita tidak ada apa-apanya.

Pendidik yang profesional senantiasa memperbaiki dirinya ke arah lebih baik salah satunya dapat mengikuti perkembangan zaman. Perbaikan ini tentunya disesuaikan dengan bidang profesinya guna menjalankan tugas dan tanggung jawabnya sebagai seorang pendidik.¹¹ Saat ini perkembangan teknologi sangat pesat, hal ini harus dimanfaatkan sebaik mungkin, terutama para pendidik dituntut mampu menggunakan teknologi dengan baik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kita lihat banyak sekolah-sekolah yang sudah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran di kelas, oleh karena itu seorang pendidik sangat diharuskan melibatkan teknologi dalam proses mengajarnya. Salah satunya yaitu dengan menerapkan teknologi dalam proses kegiatan pembelajaran di sekolah.¹²

Pada intinya teknologi sangat penting dan berpengaruh dalam berbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya pada bidang pendidikan. Teknologi perlu dimanfaatkan dengan cara yang baik, karena jika kita menyalahgunakan teknologi sedikit maka rusaklah peradaban manusia. Penggunaan teknologi yang baik akan memberikan manfaat bagi pengguna yang bijak dalam menggunakannya. Penggunaan teknologi juga perlu dilibatkan dalam ranah pendidikan salah satunya digunakan dalam media pembelajaran. Pembelajaran akan berkualitas dan semakin mudah dalam menyampaikannya jika pendidik menggunakan media.

Media merupakan suatu alat bantu yang dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan suatu materi.

¹¹ Nurul Hidayah, *Analisis Kesiapan Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sebagai Calon Pendidik Profesional*, Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Volume 5 Nomor 1 Juni 2018, h. 143.

¹² Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia group, 2019), h. 242.

Melalui media perhatian anak akan fokus pada materi, sehingga melalui bantuan media anak akan termotivasi dan akan meningkatkan kualitas belajarnya.¹³ Peserta didik lebih mudah memahami suatu pembelajaran jika terdapat hal-hal yang membuat otak peserta didik terstimulus untuk semangat dalam belajar. Jika terdapat sumber baru yang dilihatnya, otak akan mencari apakah ada persamaan antara informasi yang sudah mereka terima sebelumnya dengan informasi yang baru masuk. Semakin sering otak kita digunakan, maka kita semakin mudah dalam mengembangkam keahlian dan untuk berpikir kritis.¹⁴

Media pembelajaran berupa buku salah satu media yang paling efektif, namun kenyataannya buku sekarang ini perlahan mulai ditinggalkan. Perkembangan teknologi yang semakin canggih membuat perubahan dalam media pembelajaran. Buku yang dulunya dianggap paling efektif, sekarang dianggap monoton dan membosankan bagi peserta didik, mereka lebih memilih menggunakan teknologi dalam belajar.¹⁵ Melihat perkembangan zaman yang semakin modern ini, perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran yang lebih modern dan praktis. Salah satu media yang tepat untuk diterapkan pada masa modern saat ini, yakni multimedia.

Aplikasi merupakan bagian dari mulitmedia yang sangat praktis jika diterapkan dalam zaman sekarang yang serba modern dan praktis, salah satunya aplikasi *pocket book*. *Pocket book* (buku saku) merupakan buku yang relatif kecil dan mudah dibawa kemana-mana yang di dalamnya berisi serangkaian tulisan dan penjelasan. Oleh karena itu, diperlukannya suatu aplikasi dengan memanfaatkan android sebagai sumber belajar yang praktis dan mudah dibawa-bawa. Aplikasi ini bisa di baca saat kita sedang

¹³ Nurul Hidayah, Diah Rizki Nur Khalifah, *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019), h. 71-71.

¹⁴ Helmawati, *Pembelajaran dan Penilaian Berbasis HOTS*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), h. 3.

¹⁵ Dwi Agus Diartono, *Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia*, (Jurnal Teknologi Informasi Dinamik, Volume XIII Nomor 2, Juli 2018), h. 155.

berpergian kemana saja karena media ini ringan dalam bentuk aplikasi dilengkapi dengan fitur-fitur yang mudah dipahami oleh peserta didik. Aplikasi perlu diterapkan dalam pembelajaran karena dalam aplikasi ini siswa dapat memilih bahan bacaan sesuai dengan keinginannya. Aplikasi pembelajaran ini dapat dibuat dengan bantuan *software adobe Flash cs6* merupakan *software* khusus untuk membuat sebuah bahan ajar, animasi ataupun berupa aplikasi pembelajaran yang merupakan bagian dari multimedia.

Multimedia merupakan salah satu media presentasi yang didalamnya terdapat berbagai komponen seperti teks, audio dan visual menyatu menjadi satu.¹⁶ Dapat dikatakan multimedia merupakan media gabungan yang dapat digunakan secara bersamaan. Multimedia merupakan alat peraga yang dapat menarik perhatian siswa, karena terdapat berbagai kombinasi media di dalamnya yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Adanya teknologi seharusnya pendidik bisa memanfaatkan teknologi dalam proses pendidikan, sehingga dapat membuat proses belajar mengajar tidak terlalu monoton dan dapat menyerap informasi dengan baik. Sudah banyak instansi pendidik di zaman sekarang yang menggunakan teknologi salah satunya multimedia. pembelajaran berbasis multimedia ini dapat diterapkan di dunia pendidikan, terutama pada pembelajaran tematik. Proses penyampaian materi perlu adanya peningkatan kreatifitas dan penyajian menjadi lebih modern dan praktis, yaitu dengan menerapkan pembelajaran berbasis multimedia dengan mengembangkan sebuah aplikasi menggunakan *adobe flash cs6* pada pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang terdiri dari beberapa tema, antara tema memiliki keterkaitan dengan mata pelajaran lain. Pembelajaran tematik salah satu pembelajaran untuk memperoleh suatu keterampilan dan wawasan. Poerwadarminta, menjelaskan pembelajaran tematik salah satu pembelajaran terpadu merupakan pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata

¹⁶ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Remaja Rosdakarya: Bandung, 2018), h. 195.

pelajaran disatukan dalam satu tema agar suatu pembelajaran memiliki suatu makna. Tema disini merupakan suatu pokok bahasan dalam pembelajaran tematik tersebut agar memperoleh suatu pokok bahasan dalam materi tersebut.¹⁷

Begitu juga dengan peserta didik di SDIT Fitrah Insani Bandar Lampung dan MI Al-Hikmah Bandar Lampung mereka sudah menggunakan multimedia namun masih terbatas menunjukkan video melalui *smartphone*. Pada saat proses pembelajaran daring peserta didik umumnya telah menggunakan *smartphone* dalam proses pembelajaran, namun mereka hanya menggunakannya untuk mencari sumber informasi, mencari materi pembelajaran, mencari bahan dalam mengerjakan tugas dan diskusi melalui via *online* dan selebihnya belum pernah dilakukan.

Hasil data wawancara yang dilakukan kepada tenaga pendidik di kedua sekolah tersebut peneliti melihat bahwa media pembelajaran berupa *pocket book* berbasis multimedia menggunakan *adobe flash cs6* pada pembelajaran tematik belum pernah dikembangkan di sekolah. Untuk mengatasi permasalahan di atas maka perlunya mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia yang lebih modern dan praktis serta mudah digunakan oleh peserta didik, sehingga peserta didik dapat belajar lebih mandiri dan tidak harus mengandalkan pendidik seutuhnya dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Media yang praktis salah satunya adalah aplikasi. Aplikasi dapat dibuat menggunakan *software Adobe Flash CS6* yang merupakan sebuah *software* terbaru yang dapat membuat sebuah aplikasi atau media pembelajaran berbasis multimedia lainnya baik digunakan secara *offline* maupun *online*.

Menurut Ahmad Saipul Rohim pada saat pra penelitian, selaku guru kelas 5 di SD Islam Terpadu Fitrah Insani Kedamaian Bandar Lampung, dalam proses belajar mengajar sudah memanfaatkan bahan ajar, seperti buku cetak, buku elektronik, buku dinas dan buku JSIT merupakan buku yang dibuat khusus

¹⁷ Maulana Arafan Lubis, Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI Implemetasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019), h. 6.

untuk sekolah yang berbasis keislaman. Beberapa materi lain terkadang disampaikan lewat *power point*. Selain itu, media yang sering digunakan merupakan media secara langsung yaitu media langsung yang berasal dari alam dan media audio visual seperti video pembelajaran yang dibuat sendiri oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan.. Namun, saat pembelajaran masih *offline* jika siswa diperintahkan membawa media dari rumah, terkadang siswa lupa membawa media yang diperintah guru, ini adalah hal yang menjadi kendala guru selama ini, oleh karen itu guru perlu mengingatkan peserta didik agar tidak lupa membawa media alam yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Pada saat pembelajaran daring pendidik juga menyampaikan materi melalui video pembelajaran yang dibuat sendiri yang sudah di *upload* di *youtube* oleh guru yang bersangkutan yang dikirim melalui *WhatsApp Group*. Sedangkan media yang memanfaatkan teknologi, seperti LCD proyektor, komputer serta laptop seperti *power point*, berupa teks yang disediakan dari sekolah ini pernah namun jarang digunakan. sehingga peserta didik belum bisa memanfaatkan media pembelajaran tersebut secara bebas dan mudah di bawa kemana-mana.¹⁸

Hasil wawancara pada pra penelitian, Cahyo Dwi Prasetyo, selaku guru kelas 5 di MI Al-Hikmah Bandar Lampung, mengutarakan bahwa media yang sering dipakai di sekolah tersebut berupa alat peraga. Selain alat peraga, media yang biasa dipakai berupa media gambar, media ini sering dipakai terutama pada pembelajaran tematik dan mata pelajaran lainnya. Kemudian, dalam pembelajaran daring pendidik biasa menggunakan *WhatsApp Group* dalam menyampaikan materi, sebagian pendidik terkadang menyampaikan materi umumnya melalui video pembelajaran yang dibuat sendiri oleh guru mata pelajarannya yang dikirim melalui *WhatsApp Group* maupun di *upload* di *yuotube*. Kendala yang dihadapi selama menggunakan media di kelas maupun daring, siswa hiperaktif dan terkadang susah

¹⁸ Ahmad Saipul Rohim, *Wawancara guru kelas V, Lembar Wawancara, SD Islam Terpadu Fitrah Insani Kedamaian Bandar Lampung, 10 September 2020.*

dikendalikan, terutama media yang baru mereka kenal. Media berupa multimedia yang biasa dipakai berupa proyektor seperti menampilkan *power point*, sedangkan media berupa aplikasi pembelajaran dengan bantuan android belum pernah digunakan di sekolah tersebut.¹⁹

Dalam wawancara dengan wali murid kelas V di sekolah dasar, peneliti me wawancarai 5 wali murid untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran daring di rumah. Wawancara dilakukan melalui chat pribadi dengan menggunakan aplikasi *WhatsApp* dan melalui telpon. Selama pembelajaran daring wali murid menyampaikan beberapa hambatan selama proses pembelajaran daring. Menurutny sebagian dari mereka merasa terbebani karena harus menguasai materi yang ada di sekolah terlebih dahulu untuk mendampingi anaknya untuk belajar. Untuk orang tua yang sibuk bekerja, mereka harus membagi waktunya mendampingi anaknya belajar, karena tidak semua peserta didik dapat belajar dengan mandiri. Selain itu anak membutuhkan pembelajaran yang tidak ribet, praktis, dan simpel agar anak dapat belajar lebih mandiri. Pembelajaran dengan menggunakan media *android* hanya sebatas menonton video pembelajaran dari *youtube*, pengerjaan soal, dan mencari materi melalui internet. Oleh karena, itu wali murid mengharapkan dalam penggunaan media lebih ditingkatkan kreatifitasnya lagi dalam penyajian materi, terutama untuk kelas atas para orang tua mulai sulit mendampingi belajar dalam pemahaman materi, maka wali murid berharap ada media yang menunjang dalam pembelajaran anaknya serta mereka berharap media pembelajaran bisa dipakai untuk peserta didik selanjutnya.

Adanya aplikasi *pocket book* ini dapat membantu orang tua, jika orang tua kesulitan menjelaskan pelajaran. Media pembelajaran *pocket book* berbasis multimedia dapat menunjang dalam proses pembelajaran daring terutama pada pembelajaran tematik. Selain itu saat orang tua berpergian, orang tua juga merasa

¹⁹ Cahyo Dwi Prasetyo, *Wawancara guru kelas V, Lembar Wawancara*, MI Al-Hikmah Bandar Lampung, 04 Desember 2020.

terbantu dengan adanya aplikasi *pocket book* ini karena semua sekarang belajar melalui android, dan media buku yang digunakan hanya visual saja. Para wali murid membutuhkan sebuah alat penunjang pembelajaran yang praktis dan mudah digunakan oleh anaknya untuk mendukung dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan perlu dikembangkan dan media yang digunakan hanya terbatas bagi peserta didik serta peserta didik tidak bisa menggunakan media pembelajaran secara bebas yang dapat dipakai dimanapun dan kapanpun.

Sesuai permasalahan ini, maka penulis memiliki inisiatif mengembangkan aplikasi *pocket book* karena mudah digunakan siswa. Peneliti akan mengembangkan suatu produk yaitu “Pengembangan *Pocket Book* Berbasis Multimedia Menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI”.

C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berlandaskan dengan latar belakang masalah yang penulis jabarkan, sebab itu penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu:

- a. Penggunaan pembelajaran berbasis multimedia khususnya *smartphone* belum maksimal dan hanya sebatas menunjukkan video pembelajaran dalam proses pembelajaran.
- b. Kurangnya media pembelajaran yang menarik, praktis, mudah dibawa kemana saja dan bisa dibaca kapan saja saat pembelajaran daring.
- c. Kurangnya media pembelajaran berbasis multimedia yang mendukung dalam pembelajaran daring, pembelajaran di kelas selama ini hanya menggunakan media secara langsung dari alam serta media gambar saat pembelajaran di kelas.

2. Batasan Masalah

Dilihat identifikasi masalah yang peneliti uraikan supaya penelitian yang dilaksanakan tidak terlalu luas dan lebih mendetail maka penelitian ini dibatasi pada masalah “Pengembangan *Pocket Book* Berbasis Multimedia Menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada Pembelajaran Tematik Tema Panas dan Perpindahannya Kelas V SD/MI”.

D. Rumusan Masalah

Pada latar belakang masalah yang penulis paparkan, untuk itu permasalahan yang penulis rumuskan ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan *pocket book* berbasis multimedia di kelas V SD/MI?
2. Bagaimana respon peserta didik setelah menggunakan *pocket book* berbasis multimedia di kelas V SD/MI?
3. Bagaimana kelayakan *pocket book* berbasis multimedia di kelas V SD/MI?

E. Tujuan Penelitian

Penulis memiliki tujuan dalam pelaksanaan penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan *pocket book* berbasis multimedia di kelas V SD/MI.
2. Untuk mengetahui respon dari peserta didik setelah mereka menggunakan aplikasi *pocket book* di kelas V SD/MI.
3. Untuk mengetahui tingkat kelayakan aplikasi *pocket book* berbasis multimedia di kelas V SD/MI.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat untuk semua pihak yakni antara lain:

a. Bagi Peserta didik

Penelitian ini dapat dimanfaatkan peserta didik untuk belajar dan memahami materi pembelajaran dengan mudah dan praktis. Media *pocket book* berbasis multimedia sangat mudah dibawa kemana-mana dan bisa di baca kapan saja oleh peserta didik.

b. Bagi Pendidik

Media *pocket book* berbasis multimedia dengan memanfaatkan *smartphone* dapat digunakan oleh pendidik sebagai media pembelajaran terbaru di sekolah tersebut.

c. Bagi Peneliti Lain

1. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan dalam mengembangkan media *pocket book* berbasis multimedia dengan memanfaatkan android.
2. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menyajikan materi pembelajaran lebih menarik lagi dan menampilkan menu-menu baru yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa dalam proses belajar di kelas.

G. Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian yang relevan mengenai media *pocket book* berbasis multimedia yakni:

1. Penelitian terdahulu dilaksanakan oleh Alifudin Khumaidi dan Imam Sucahyo, yang berjudul “Pengembangan *Mobile Pocket Book* Fisika Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Momentum Dan Impuls”. Hasil penelitian yang diperoleh dinyatakan valid, karena nilai yang didapat rata-rata 92,59%, kemudian nilai dari keterlaksanaan media memperoleh angka 94,44% dengan tingkatan sangat baik. Penilaian hasil belajar peserta didik memperoleh angka 83,33% dinyatakan

efektif sebagai media pembelajaran di SMA dengan sampel 20 peserta didik serta respon peserta didik terkait media yang dikembangkan memperoleh angka 97,33% dengan tingkatan sangat baik. Terdapat persamaan dan perbedaan penelitian yang dijalankan oleh Alifudin Khumaidi dan Imam Sucahyo. Persamaannya yakni produk yang dikembangkan berupa *software* berupa *mobile pocket book* berbasis android dengan penelitian sebelumnya. Perbedaannya yakni, terletak pada materi yang dipakai, selain itu tempat penelitian dan waktunya berbeda dengan penelitian sebelumnya.²⁰

2. Penelitian yang dilaksanakan oleh Apri Widodo dan Yusman Wiyatmo, yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis Android Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI SMAN 1 Jetis Pada Materi Pokok Keseimbangan Benda Tegar”. Hasil penelitian dalam penelitian ini menunjukkan bahwa buku saku digital/*pocket book* dinyatakan layak digunakan. Hasil respon peserta didik memperoleh hasil yang sangat baik. Uji terbatas serta uji operasional dilihat dari peningkatan minat belajar peserta didik memperoleh angka standar gain sebesar 0,475 kategori sedang dan 0,649 kategori sedang. Kemudian uji terbatas dan uji operasional dilihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik memperoleh angka standar gain 0,734 kategori tinggi dan 0,876 kategori tinggi. Terdapat perbedaan dan persamaan penelitian yang dijalankan oleh Apri Widodo dan Yusman Wiyatmo. Persamaannya, yakni produk yang dikembangkan berupa buku saku/*pocket book* berbasis android dengan penelitian sebelumnya. Perbedaannya, yakni terletak pada materi yang dipakai berbeda. Waktu yang berbeda serta tempat penelitiannya berbeda dari penelitian sebelumnya.²¹

²⁰ Alifudin Khumaidi dan Imam Sucahyo, “Pengembangan Mobile Pocket Book Fisika Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Momentum dan Impuls, Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika, ISSN: 2302-4496, Vol.07 No.02, (Juli 2018), h. 158.

²¹ Apri Widodo dan Yusman Wiyatmo, “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis Android Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar

3. Penelitian terdahulu yakni Achmad Firdaus Hermawan dan Ekohariadi, yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Buku Saku Digital Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Mobile Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Bagi Siswa Kelas X TKJ di SMKN 1 Sidayu Gresik”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi buku saku/*pocket book* sangat layak digunakan. hal ini dibuktikan pada hasil validasi memperoleh angka 98% kategori layak, hasil respon siswa memperoleh angka rata-rata sebesar 79,59% kategori layak, sedangkan hasil analisis hasil belajar memakai independent t-test yang menampilkan angka signifikasi 2-tailed 0,001 dimana angka tersebut di bawah/lebih kecil dari angka signifikasi 0,005 yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka aplikasi buku saku digital ini dikatakan layak digunakan dan mendapat respon sangat baik dari peserta didik. Terdapat persamaan dan perbedaan penelitian yang dijalankan oleh Achmad Firdaus Hermawan dan Ekohariadi. Persamaannya, yakni terletak pada produk yang dikembangkan berupa buku saku/*pocket book* digital berupa aplikasi pembelajaran berbasis android. Perbedaannya terletak pada materi yang dipakai serta waktu dan tempat yang berbeda.²²
4. Penelitian yang dilakukan oleh Yeni Farina Putri dan Meini Sondang Sumbawati, yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Buku Saku Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Hukum Kesehatan Di Akademi Farmasi Surabaya”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji kelayakan dari validator mendapatkan angka 185 dengan rata-rata 87,7%, untuk materi yang ada di aplikasi mendapatkan skor 199 dengan rata-rata 88,4%, untuk butir soal yang ada di aplikasi mendapatkan skor 105 dengan rata-rata 87,5%. Berdasarkan

Fisika Peserta Didik Kelas XI SMAN 1 Jetis Pada Materi Pokok Keseimbangan Benda Tegar”, Jurnal Pendidikan Fisika, Volume 6 Nomor 2 Tahun 2017, h.153.

²² Achmad Firdaus hermawan dan Akohariadi, “Pengembangan Aplikasi Buku Saku Digital Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Mobile Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Bagi Siswa Kelas X TKJ di SMKN 1 Sidayu Gresik. Jurnal IT-Edu Volume 03 Nomor 02 tahun 2019, h.138.

hasil tersebut dikatakan aplikasi yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Terdapat persamaan dan perbedaan penelitian yang dijalankan oleh Yeni Farina dan Meini Sondang Sumbawati. Persamaannya yakni produk yang dikembangkan berupa aplikasi buku saku/*pocket book* dari penelitian sebelumnya. Perbedaannya terletak pada materi yang dipilih serta waktu dan tempat penelitian yang berbeda dari penelitian sebelumnya.²³

5. Penelitian yang dilakukan oleh Resi Salyani, Azhar Amsal dan Riza Zulyani, yang berjudul “Pengembangan Buku Saku Pada Materi Reaksi Reduksi Oksidasi (Redoks) di MAN Model Banda Aceh”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh dari validasi pertama oleh tim ahli sebanyak 71% dengan kategori baik, nilai rata-rata dari validasi kedua oleh tim ahli sebanyak 94% dengan kategori sangat baik. Sedangkan nilai rata-rata skala kecil memperoleh nilai 74% dengan kategori baik, dan nilai rata-rata skala besar memperoleh nilai 98% dengan kategori sangat baik, jadi buku saku yang dikembangkan sudah layak digunakan. Terdapat persamaan dan perbedaan penelitian yang dijalankan oleh Resi Salyani, Azhar Amsal dan Riza Zulyani. Persamaannya, yakni produk yang dikembangkan berupa buku saku/*pocket book*. Perbedaannya terletak pada materi yang digunakan serta waktu dan tempat penelitian yang berbeda dari penelitian sebelumnya.²⁴

²³ Yani Farina Putri dan Meini Sondang Sumbawati, *Pengembangan Aplikasi Buku Saku Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Hukum Kesehatan di Akademi Farmasi Surabaya*”, jurnal IT-EDU, Volume 02 Nomor 02 Tahun 2017, h. 93.

²⁴ Resi Salyani, Azhar Amsal, Riza Zulyani, *Pengembangan Buku Saku Pada Materi Reaksi Reduksi Oksidasi (Redoks) di MAN Model Banda Aceh*, JIPI: Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA, Vol. 02, No. 01 Tahun 2018, h. 13.

H. Sistematika Penulisan

Bab I	Pendahuluan A. Penegasan Judul B. Latar Belakang C. Identifikasi dan Batasan Masalah D. Rumusan Masalah E. Tujuan Pengembangan F. Manfaat Pengembangan G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan H. Sistematika Penulisan
Bab II	Landasan Teori A. Deskripsi Teoritik B. Kerangka Berpikir
Bab III	Metode Penelitian A. Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan B. Desain Penelitian Pengembangan C. Prosedur Penelitian Pengembangan D. Spesifikasi Produk yang Pengembangan E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan F. Instrumen Penelitian G. Uji produk H. Teknik Analisis Data
Bab IV	Hasil Penelitian dan Pembahasan A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan B. Pembahasan

Bab V	Penutup A. Simpulan B. Rekomendasi
Daftar Rujukan Lampiran	





BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Media Pembelajaran

a. Hakikat Media Pembelajaran

Secara bahasa media asal katanya dari kata *medium*, yang ialah bentuk jamaknya dari media yang berarti perantara atau antara, secara umum media digunakan sebagai alat komunikasi dari pengirim ke penerima.¹ Secara istilah media berfungsi sebagai menyampaikan informasi melalui perantara media yang disampaikan oleh narasumber untuk penerima informasi. Media yang sering dipakai untuk menyalurkan informasi umumnya, seperti televisi, radio, barang cetakan, gambar, dan lain-lain.² Media berasal dari bahasa latin yakni *medius* yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa Arab media yakni (وسا ئل) perantara atau pengantar suatu informasi dari pengirim ke penerima pesan.³ Secara khusus media dalam aktifitas pembelajaran sering diartikan sebagai alat-alat grafis, elektronis, fotografis yang berfungsi untuk menangkap, mengolah, dan memformulasikan lagi informasi yang diterima baik verbal ataupun visual. Media berdasarkan AECT hanya terbatas pada perantara untuk menyalurkan informasi dan pesan kepada penerima.

Media dapat digunakan guru untuk proses belajar mengajar di kelas, dengan penggunaan media suatu materi

¹ Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulva, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran*, Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Volume 4 Nomor 1, p-ISSN 2355-1925, e-ISSN 2580-8915, Juni, 2017, h. 36.

² Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), h. 292.

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017), h. 3.

yang disampaikan dapat diperjelas dengan alat peraga. Informasi yang sulit dijelaskan secara verbal dapat terbantu dengan adanya media. Jika guru tidak memakai media dalam aktifitas pembelajaran bukan berarti pembelajaran dikatakan gagal, karena indikator keberhasilan pembelajaran bukan terletak pada media, media hanya alat untuk mempermudah guru menyampaikan bahan ajar di kelas. Hal utama dalam pembelajaran, yaitu siswa dapat menerima pembelajaran dengan baik dan paham dengan materi yang disampaikan oleh guru.⁴

b. Kegunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki kegunaan dalam proses pembelajaran berdasarkan pendapat Kemp dan Dayton dalam Azhar Arsyad menyatakan, kegunaan media yaitu:

- 1) Materi pembelajaran yang disampaikan dapat di sama ratakan.
- 2) Media pembelajaran dapat memperjelas dan manambah kemenarikan proses pembelajaran.
- 3) Pembelajaran semakin interaktif dengan media pembelajaran.
- 4) waktu dan tenaga lebih efesien.
- 5) Melalui media kualitas belajar anak dapat meningkat.
- 6) Pembelajaran dapat dilaksanakan dimanapun dan kapanpun.
- 7) Menumbuhkan kesenangan siswa terhadap materi dan kegiatan belajar di kelas.
- 8) Merubah peran guru menjadi lebih baik dan produktif.⁵

⁴ Nurul Hidayah, Diah Rizki Nur Khalifah, *Pembelajaran Bahasa dan Satra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019), h. 71.

⁵ *Ibid*, h. 72

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Suryani dan Agung S, menyatakan media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat untuk membantu guru dalam menciptakan suasana belajar di kelas yang telah ditata oleh guru. Sanaky beranggapan media pembelajaran dapat membangkitkan stimulus proses pembelajaran dengan:

- a. menampilkan objek yang sesungguhnya secara nyata.
- b. Membuat miniatur yang mirip dengan objek nyata.
- c. Membuat rancangan absurd sampai dengan rancangan lebih nyata (konkret).
- d. menyetarakan pendapat.
- e. menangani halangan waktu, tempat, jarak, dan jumlah.
- f. Menampilkan kembali informasi secara rutin.
- g. Suasana belajar lebih menarik dan menyenangkan hingga tercapai tujuan akhir pembelajaran.⁶

d. Tujuan Media Pembelajaran

Dijelaskan oleh Sanaky, bahwasanya media sebagai alat bantu mempunyai tujuan, yaitu:

- a. Memudahkan proses belajar mengajar di kelas.
- b. Memajukan efesiensi kegiatan belajar mengajar.
- c. Menjaga hubungan antara materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.
- d. Membantu siswa untuk fokus selama proses pembelajaran.

Smaldo, dkk, menjelaskan tujuan pembelajaran berguna untuk memudahkan komunikasi serta pembelajaran. Selanjutnya, Dwyer dalam Asyhar mengemukakan, daya ingat peserta didik dipengaruhi oleh gaya komunikasi siswa. Media dapat membantu peserta didik menambah daya ingat,

⁶ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018), h. 10.

jika tidak menggunakan media dan hanya menggunakan kata-kata dalam belajar, daya ingat siswa dalam waktu 3 jam hanya 70% saja. Kemudian, jika hanya menggunakan penglihatan tanpa ada komunikasi verbal, daya ingat siswa akan bertambah menjadi 72%. Berbeda dengan menggunakan visual dan komunikasi verbal daya ingat peserta didik dapat meningkat mencapai 85%. Cara berkomunikasi dan daya ingat peserta didik sangat berhubungan, hubungan tersebut dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 2.1
Daya Ingat Peserta didik dengan Komunikasi Verbal dan Media⁷

Komunikasi Verbal	Media Visual	Daya Ingat(%)	
		3 Jam	3 Jam
√		70	10
	√	72	20
√	√	85	65

Sumber: diadaptasi dari Rayandra Ahyhar

Berdasarkan tabel tersebut, bisa kita simpulkan dimana pemakaian media bisa meningkatkan daya ingat peserta didik. Media dapat menarik perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran, dan materi pembelajaran lebih mudah ditangkap oleh peserta didik. Media dapat membantu peserta didik lebih fokus dengan pembelajarannya dan melalui media motivasi peserta didik dapat meningkat. Sehingga penggunaan media sangat berguna meningkatkan daya ingat siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan di kelas.

⁷*Ibid*, h. 9.

e. Prinsip Memilih Media Pembelajaran

Prinsip yang harus diperhatikan untuk menentukan media pembelajaran, yaitu:

1) Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran

Media pembelajaran menjadi alat bantu yang dapat memudahkan guru menyampaikan materi. Ketika guru memilih media pembelajaran hendaknya memperhatikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, agar antara tujuan dan media dapat berjalan selaras.

2) Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik

Pemilihan media harus menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik, antara siswa TK, SD, SMP, dan SMA memiliki karakter yang berbeda-beda, maka dari itu tidak boleh disamakan media untuk anak SD dan anak SMA. Media yang memperhatikan manfaat dan kegunaan harus memperhatikan karakteristik peserta didiknya dalam memilih media pembelajaran.

3) Dapat digunakan sebagai sumber belajar

Suatu media seperti benda, suasana, peristiwa, orang dapat kita gunakan sebagai alat bantu, namun tidak semua media tersebut dapat kita manfaatkan sebagai sumber belajar di kelas. Dalam memilih media pembelajaran kita perlu memperhatikan keterkaitan media dengan materi yang disampaikan. Kedua aspek tersebut harus saling berkaitan agar materi yang disampaikan dengan media dapat dipahami oleh peserta didik dengan baik.

4) Efisiensi dan efektifitas pemanfaatan media

Efisiensi berarti media yang dipakai tidak terlalu banyak memakan waktu, biaya, dan tenaga, sedangkan efektifitas berarti media tersebut tepat digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran dikatakan baik jika mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan efisien.

Media yang efektif ketika dapat mencapai tujuan pembelajaran tinggi dan sesuai yang diharapkan.

5) Keamanan bagi pembelajar

Keamanan media pembelajaran sangat diutamakan bagi peserta didik, karena kemampuan mengamankan diri setiap peserta didik tidaklah sama dilihat dari perkembangan fisik dan psikologis anak. Ketika guru ingin menggunakan benda tajam maupun keras pasti akan membahayakan bagi peserta didik, oleh karena itu guru harus selektif memilih media yang aman bagi anak.

6) Meningkatkan keaktifan dan kreativitas peserta didik.

Guru perlu memilih media yang dapat mengembangkan bakat peserta didik. Media harus memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi, berkomunikasi, berkolaborasi, dan beraksi dengan media yang digunakan. Media harus bisa membuat siswa lebih kreatif dan aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

7) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan

Media yang digunakan hendaknya media yang menarik perhatian siswa sehingga dalam proses pembelajaran siswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan kondisi menyenangkan.

8) Kualitas media

Kualitas media sangat diutamakan dalam memilih media pembelajaran. Jika media yang digunakan cepat rusak dan mengancam kesehatan peserta didik, maka media tersebut dapat membahayakan peserta didik. Guru perlu memperhatikan kualitas media pembelajaran untuk kesehatan peserta didik. Contohnya guru hendak mengajarkan konsep warna dasar pada peserta didik, namun warna tersebut kurang sesuai dengan standarnya maka guru malah menyesatkan peserta didiknya dalam

memahami konsep warna dasar. Oleh karena pentingnya memperhatikan kualitas dalam pemilihan media pembelajaran.⁸

f. Evaluasi Media Pembelajaran

Penilaian adalah usaha sistematis untuk memandang daya guna serta efisiensi program. Produk akhir aktivitas penilaian merupakan keputusan tentang efektivitas serta efisiensi suatu program. Dalam perihal ini penilaian program dimaksud sebagai proses ataupun upaya untuk melaksanakan pendeskripsian, pengumpulan, serta penyediaan informasi (data) tentang suatu program selaku bahan pertimbangan untuk para pemegang kebijakan untuk memastikan keberlanjutan dari program itu.

Proses penilaian digunakan untuk membagikan sesuatu nilai kepada sasaran yang dinilai sehingga khasiat ataupun nilai keindahannya bisa diinformasikan kepada orang lain. Ada pula tujuan penilaian program multimedia pendidikan merupakan untuk mengenali:

- 1) Butuh tidaknya memperbaiki multimedia pendidikan. Baik sebagian ataupun totalitas.
- 2) Apakah program yang telah dibuat bisa atau tidak diimplementasikan di lokasi yang sama atau pun berbeda dengan sasaran sama ataupun berbeda pula.
- 3) Secara aspek bahasa, mengerti tidaknya seseorang memahami kesederhanaan bahasa yang dipakai dari multimedia pendidikan.
- 4) Pemakaian *sound effect* dan musik apakah sudah jelas ketika mengantarkan pesan.
- 5) Cocok tidaknya susunan-susunan penyajian (sekuen) multimedia pendidikan.

⁸ Sa'adun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya: 2017), h. 117-119

- 6) Berhasil tidaknya tujuan pendidikan ketika memakai multimedia pembelajaran.
- 7) Terdapat pengembangan atau tidak ketika menggunakan multimedia pembelajaran.
- 8) Posisi yang menjadi daya tarik (judul, warna, materi, tata letak dan lain-lain).⁹

2. *Pocket Book*

a. *Pengertian Pocket Book*

Pocket book/buku saku yakni sebuah buku yang ukurannya relatif kecil, mudah di simpan serta sangat mudah jika dibawa kemanapun. Buku yang relatif kecil yang di dalamnya berisi materi dan informasi yang sangat praktis dan gampang kita simpan di saku sehingga kita lebih mudah supaya membawanya dikenal dengan buku saku.¹⁰ Buku saku atau *mobile pocket book* ialah media yang berbentuk buku elektronik dibuat dalam bentuk aplikasi yang dapat dioperasikan dengan *smartphone* atau *windows* yang didalamnya terdapat materi, menu-menu atau *tool* sesuai dengan bentuk buku saku namun versi ini bersifat *mobile pocket book*. *Mobile pocket book* sangat mudah di bawa oleh peserta didik, selain mudah dibawa kemana-mana *mobile pocket book* juga tidak memberatkan ataupun merepotkan siswa dan tidak memerlukan ruang yang luas untuk menyimpan *pocket book* ini karena berbentuk suatu aplikasi yang dapat dibaca dimanapun baik di luar ruangan maupun di dalam ruangan terbuka. *Mobile pocket book* materinya disesuaikan dengan kebutuhan siswa, karena dalam pembuatan *pocket book* memperhatikan kompetensi inti dan kompetensi dasar sesuai yang ada pada buku pembelajaran di sekolah. *Mobile pocket book* sangat menarik

⁹ I Gde Wawan Sudatha, I Made Tegeh, *Desain Multimedia Pembelajaran*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2018), h. 48.

¹⁰ Wulan Maya Sari, Riswanto Partono, *Validitas Pocket Book Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Pada Materi Suhu dan Kalor*, Jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika, Vol. 7, No. 1 Tahun 2019, h. 37.

perhatian peserta didik karena di dalamnya dilengkapi gambar-gambar, video, dan warna-warna yang menarik perhatian peserta didik. Pembuatan *pocket book* ini dibuat berdasarkan kebutuhan penulis.¹¹

b. Kelebihan dan Kekurangan *Pocket Book*

Pocket book memiliki kelebihan berdasarkan media cetak, yaitu:

- a. Materi dalam *pocket book* dapat diulang secara sistematis sesuai keinginan peserta didik.
- b. *Pocket book* dalam memperbanyak sangat mudah dan diproduksi dengan ekonomis.
- c. Terdapat warna-warna, gambar, dan teks dapat menambah daya tarik bagi peserta didik yang menggunakannya.
- d. Materi di dalam *pocket book* dapat disesuaikan dengan kondisi peserta didik sehingga siswa yang lambat dan cepat membaca lebih mudah dalam mempelajari dan menggunakannya.

Selain memiliki kelebihan, *pocket book* juga memiliki suatu kelemahan yang ada, karena dalam pembuatannya membutuhkan penyempurnaan setiap waktu, kekurangan *pocket book*, ialah:

- a. Biaya percetakan maupun pembuatan *pocket book* semakin mahal jika di dalamnya dilengkapi gambar-gambar, warna yang menarik, dan foto-foto berwarna.
- b. Jika *pocket book* berbentuk buku tidak kita jaga maka akan hilang dan rusak.

¹¹ Kiki Rizki Armela, *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Pocket Book Menggunakan Macromedia Flash 8.0 Pada Materi Suhu dan Kalor*, (skripsi program sarjana pendidikan Fisika UIN Raden Intan Lampung, Lampung, 2017), h. 17.

- c. Pembuatan *pocket book* membutuhkan waktu yang relatif lama, tergantung banyaknya materi dan kerumitan dalam pembuatannya.
- d. Sulit menampilkan gerak jika *pocket book* berbentuk media cetak.
- e. Pembagian konsep-konsep materi harus dirancang sedemikian rupa sehingga terkadang sangat membosankan bagi peserta didik.¹²

3. Multimedia Pembelajaran

a. Pengertian Multimedia

Multimedia pembelajaran merupakan media yang dapat mendukung dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Melihat banyak pendapat yang menganggap media yang menarik dapat membuat suasana belajar di kelas lebih baik, efektif, serta menyenangkan bagi peserta didik. Peserta didik dapat belajar lebih antusias jika didukung dengan media yang menarik pula. Media yang menarik tentunya dapat membuat peserta didik tertarik dalam mengikuti pembelajaran.¹³

Pembelajaran berbasis multimedia salah satu pembelajaran yang menggunakan komputer maupun multimedia dengan bantuan android. Multimedia memang dalam penggunaannya membutuhkan komputer atau android, dalam pemakaiannya membutuhkan *tool* dan *link* selain itu terdapat alat pengontrol agar kita dapat berselancar, dan menikmati isi dari multimedia tersebut. Kita dapat lebih mudah belajar dengan multimedia ini karena kita

¹² Nova Nindarti, *Pengembangan Pocket Book Pada Materi Trigonometri Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Untuk Peserta Didik SMA Kelas X*, (Skripsi Program sarjana Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung, Lampung, 2018), h. 30-32.

¹³ I Gde Wawan Sudatha, I Made Tegeh, *OP.Cit*, h. 21.

dapat menelusuri materi dalam satu alat dengan bermacam-macam media.¹⁴

b. Manfaat Multimedia dalam Pembelajaran

Manfaat media secara general, yaitu menjadikan kegiatan belajar menjadi lebih menarik, belajar makin interaktif, waktu belajar dapat disesuaikan, dapat belajar kapan pun dan dimana pun, mutu belajar dan sikap peserta didik bisa ditingkatkan. Smaldino, dkk mengemukakan multimedia bermanfaat untuk:

- a. Multimedia dapat menampilkan serangkaian media dengan menggabungkan teks, gambar, video, diagram dalam satu bentuk sehingga dapat dijalankan secara berbarengan.
- b. Multimedia membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena dengan adanya multimedia siswa lebih fokus perhatiannya pada materi yang disampaikan melalui bantuan multimedia.
- c. Multimedia membuat peserta didik belajar lebih mandiri dan berulang sehingga siswa dapat menanamkan konsep materi pada diri peserta didik (*individualization*).
- d. Peserta didik lebih mudah mempelajari materi sesuai pilihannya. Peserta didik dapat memilih dan mempelajari menu-menu yang sudah disediakan (*flexibility*).
- e. Multimedia terdapat video animasi memperlihatkan simulasi yang membuat siswa lebih mudah mempelajari peristiwa-peristiwa nyata maupun konkret, sehingga peserta didik dapat melihat objek yang tidak bisa dijangkau secara langsung (*simulations*).¹⁵

¹⁴ Santi Ratna Dewi, Haryanto Haryanto, *Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan Pada Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, Volume 9 (1) 9, 22 Juni 2018, h.10.

¹⁵ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria, *Op.Cit*, h. 199.

c. Prinsip Multimedia

Prinsip multimedia berdasarkan Mayer dalam Bates mengemukakan, multimedia memiliki 12 prinsip multimedia dilihat dari segi kognitif peserta didik menyerap multimedia dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Koheren (*coherent*)

Multimedia yang dibuat alangkah baiknya sederhana dan mudah dipahami. Antara teks, materi, video, dan gambar harus sesuai dan berkaitan agar peserta didik lebih mudah menyerap materi.

b. Mengandung petunjuk (*signaling*)

Multimedia harus ada petunjuk pemakaian yang condong pada penangkapan materi agar peserta didik lebih mudah dalam menggunakannya. Siswa akan tertarik jika multimedia yang digunakan dilengkapi dengan petunjuk yang mengarah pada materi, sehingga siswa mudah dan semakin tertarik mempelajari materi secara mendalam.

c. Hindari Pemborosan (*Avoid Redundancy*)

Peserta lebih memahami pembelajaran dengan perpaduan media antara grafis dan narasi daripada dengan perpaduan narasi, grafis, dan teks pada layar. Peserta didik menganggap perpaduan narasi, grafis, dan teks dirasa sangat berlebihan.

d. Tata Letak Materi yang Baik (*Spatial Contiguity*)

Sebaiknya tata letak multimedia dibuat sesimpel mungkin dan jarak antara menu-menu berdekatan agar peserta didik mudah dalam mencari materi-materi yang diinginkannya dan lebih mudah dalam memahami materi lebih rinci.

e. Pengaturan Gambar (*Temporal Contiguity*)

Sebaiknya antara gambar dan tulisan ditampilkan dalam satu halaman secara bersamaan, agar peserta didik tidak kebingungan dalam memahami materi. Jika ditampilkan secara berurutan dan gambar dipisah peserta didik akan bingung dalam memahami materi.

f. Segmentasi (*Segmenting*)

Peserta didik lebih suka belajar dengan video berdurasi pendek daripada video berdurasi panjang. Sebaiknya video dalam multimedia berdurasi sesuai dengan durasi standar situs berbagi sosial media youtube berkisar 2-4 menit.

g. Pelatihan Awal (*Pre-training*)

Pelatihan awal penting bagi peserta didik agar peserta didik paham akan pemanfaatan multimedia, Pelatihan ini berguna bagi peserta didik di saat mereka mengoperasikan multimedia di saat pembelajaran dilakukan. Melalui pelatihan peserta didik akan lebih paham akan multimedia terkait fungsi dan kegunaan bagian-bagian pada multimedia.

h. Modalitas/Penggadaian (*Modality*)

Peserta didik akan lebih memahami jika mengamati gabungan antara grafis dan narasi dalam proses pembelajaran dari pada menampilkan animasi dan teks di layar saja. Hal ini dikarenakan siswa lebih mudah menangkap materi dengan pendengaran dan penglihatan secara bersamaan agar pemahamannya lebih kuat.

i. Multimedia

Menggabungkan media lebih dari satu akan memudahkan siswa dalam memahami materi. Menggabungkan media gambar dengan teks akan lebih menarik dan materi mudah diserap dari pada hanya berupa teks tanpa gambar.

j. Personalisasi (*Personalization*)

Peserta didik akan mudah memahami materi dalam media jika kata-kata yang digunakan di media sudah biasa dipakai dalam kehidupan keseharian peserta didik. Kalimat yang terlalu baku atau kalimat formal akan menyulitkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

k. Suara (*Voice*)

Penggunaan suara dalam media sebaiknya suara asli dari manusia tanpa ada edit-editan. Suara robot atau suara *google translator* membuat suara media terlihat kurang jelas.

l. Tanpa Gambar Presenter (*No-Image*)

Saat melakukan pembelajaran menggunakan multimedia sebaiknya pembicara menampilkan pembicaraannya secara langsung agar siswa dapat melihat orang yang membawakan materi pembelajaran, contohnya *video conference* pembicara usahakan menampilkan gambarnya kepada audiens.¹⁶

d. Kriteria Pemilihan Multimedia

Heinich, menjelaskan ada 6 bagian yang harus diperhatikan dalam memilih multimedia pembelajaran, yakni:

a. *Accuaracy* (Ketepatan).

Software yang digunakan dalam pembelajaran harus akurat agar informasi yang disampaikan layak. Isi dari *software* yang digunakan harus terbaru dan harus akurat. Informasi yang sudah lama tidak layak untuk disampaikan karena sudah kaduluwarsa. Urutan materi dalam pemilihan multimedia perlu diperhatikan serta harus disampaikan secara jelas dan logis.

¹⁶*Ibid*, h. 202-204.

b. *Feedback* (umpan balik).

Feedback harus selalu diberikan bagi peserta didik, serta *software* yang ada juga harus sesuai dengan prinsip-prinsip dan teknik pembelajaran yang telah ditentukan.

c. *Learning control* (kontrol pembelajaran).

Peserta didik perlu mengontrol arah pembelajaran dan kecepatan pembelajarannya. Multimedia yang digunakan peserta didik juga perlu memberikan kebebasan pada peserta didik untuk memilih materi yang akan dipelajarinya.

d. *Prerequisites* (prasyarat).

Peserta didik perlu diberikan latihan soal yang sesuai dengan pengalaman belajarnya. Kemampuan prasyarat perlu diidentifikasi agar dalam menggunakan multimedia dalam pembelajaran dapat bermanfaat dengan baik.

e. *Ease of use* (kemudahan penggunaan).

Software mudah digunakan jika menggunakan komputer pembelajaran menjadi lebih baik dan jelas, namun jika fokus siswa tertuju pada bagaimana menggunakan *software* bukan pada materi pembelajarannya, maka komputer dikatakan mengganggu dalam memahami materi pembelajaran.

f. *Special features* (fitur spesial).

Terkadang *software* memiliki tujuan penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Namun, di dalam tampilan *software* ada tujuan untuk menambah daya tarik saja tanpa memperhatikan apakah *software* tersebut dapat meningkatkan nilai dalam proses pembelajaran. Ketepatan warna, tulisan, suara merupakan kualitas dalam meningkatkan kemenarikan *software*. Oleh karena itu, dalam pemilihan teks dan tata letak, dan warna harus konsisten serta tidak bermacam-macam agar siswa yang

menggunakan media lebih fokus pada materi dari *software*-nya.¹⁷

4. Adobe Flash

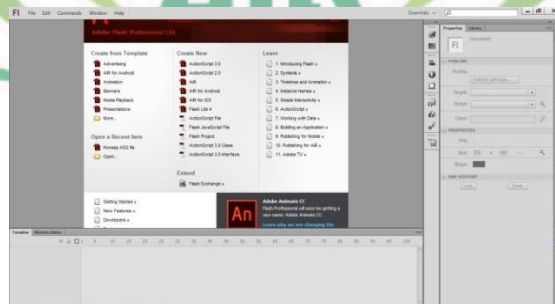
Adobe Flash merupakan salah satu *software* dari *adobe*, sebelumnya *Adobe Flash* bernama *macromedia* sebelum *software* ini dibeli oleh perusahaan *Adobe*. *Adobe Flash* ini sering digunakan untuk membuat serta mengolah sebuah animasi atau gambar yang menggunakan vektor berukuran kecil. Dahulunya *Adobe Flash* sering digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi bersifat *online* (menggunakan jaringan internet), namun seiring perkembangan zaman *software adobe flash* ini mengalami pembaruan sehingga dapat digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi berbasis *offline* (tanpa jaringan internet). File yang dihasilkan dari *software* ini memakai *ekstension .swf* serta dapat diputar lewat *Browser* atau *Web* dengan syarat telah terinstal plugin *Adobe Flash* atau melalui *software* pemutar lain yang dapat memutar file dengan format *.swf*.

Bahasa pemrograman yang dipakai di *Adobe Flash* menggunakan bahasa *Action Script*. *Action Script 2.0* ditujukan untuk penggunaan *platform desktop* dan *Action Script 3.0* ditujukan untuk penggunaan *platform mobile*. *Adobe Flash CS6* ini merupakan versi terbaru dari sebelumnya, yakni *Creative Suite 5*. *Adobe Flash* dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran atau bahan ajar interaktif, membuat game, kuis, banner, dan lain-lain. Langkah-langkah pengoperasian *software adobe flash CS6* yakni sebagai berikut:

1. Pertama-tama buka *software Adobe Flash CS6* yang sudah terinstal di komputer dengan caranya klik dua kali ikon *Adobe Flash CS6* untuk menjalankannya.
2. Membuka atau membuat file dokumen baru. Pada bagian menu pilih file lalu pilih *new* pada *tab general* pilih jenis versi *Action Script*.

¹⁷ I Gde Wawan Sudatha, I Made Tegeh, *Op. Cit.*, h. 26-27.

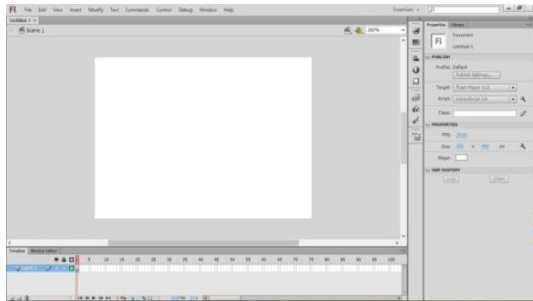
3. Mengatur *stage*. Area lembar kerja atau *stage* dalam *flash* dipakai untuk meletakkan objek seperti gambar-gambar yang ada di *panel library*.
 4. Menggeser *stage* dengan cara menggunakan *tools* yang ada di *panel tools*.
 5. Mengatur skala *stage* dengan cara pilih tombol yang bernama *zoom tool*.
 6. Memperlihatkan *rule* pada *stage* dapat membantu mengerjakan suatu objek supaya ukuran dan bentuk bisa mempunyai presisi ukuran yang tepat. Caranya dengan memilih menu *view* lalu pilih *rulers*.
 7. Memperlihatkan *grid* dan *stage*. *Grid* ialah tampilan kotak bantu yang berjajar pada area *stage* sehingga dapat membantu dalam pengerjaan objek. Cara mengaktifkan *grid* ini yakni pilih menu *view* pilih *grid* lalu *show grid*.
 8. Jika semua *tool* sudah diaktifkan maka selanjutnya dapat melakukan *editing* bahan-bahan di lembar kerja
- a. Tampilan Adobe Flash



Gambar 2.1
Tampilan Awal Adobe Flash Professional CS6

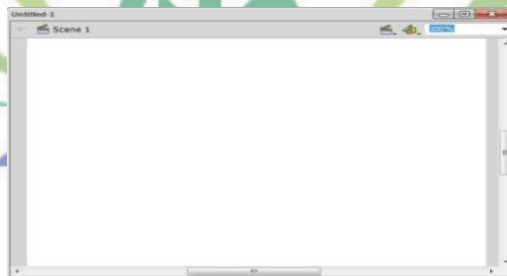
Pada tampilan awal *Adobe Flash Professional CS6* terdapat beberapa pilihan komponen yaitu (1) *create from template* digunakan untuk membuka lembar kerja dengan template yang tersedia dalam program *Adobe Flash Professional CS6*, (2) *open a recent item* berguna untuk

membuka kembali file yang pernah disimpan atau pernah dibuka sebelumnya, (3) *create new* berguna untuk membuka lembar kerja baru dengan beberapa pilihan *script* yang tersedia, (4) *learn* berguna untuk mempelajari suatu perintah.



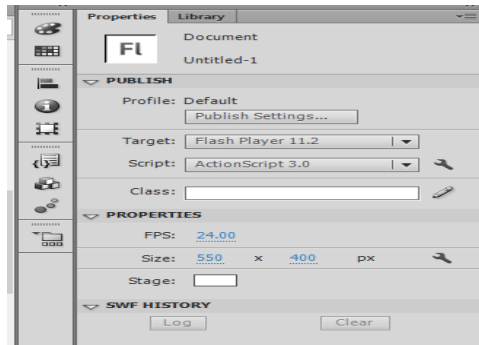
Gambar 2.2
Lembar Kerja *Adobe Flash Professional CS6*

Komponen yang ada pada lembar kerja *Adobe Flash Professional CS5* yakni *toolbox*, *timeline*, *stage*, dan *panel properties and library*.



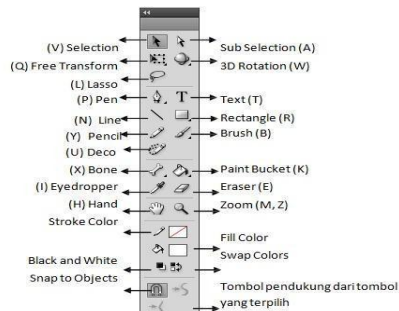
Gambar 2.3
Stage* pada *Adobe Flash Professional CS6

Stage disebut juga layar atau panggung. *Stage* digunakan untuk memainkan objek-objek yang akan diberi animasi. Dalam *stage* kita dapat membuat gambar, teks, memberi warna, dan lain-lain.



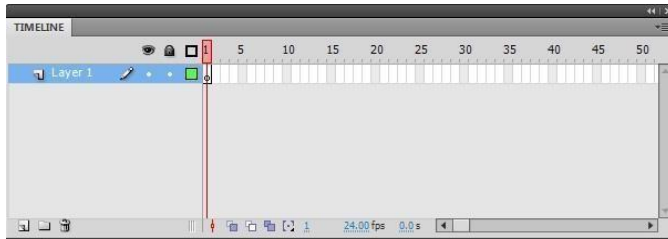
Gambar 2.4
Panel *Properties* pada *Adobe Flash Professional CS6*

Panel *properties* berguna untuk menampilkan parameter dari sebuah tombol yang terpilih sehingga dapat dimodifikasi dan dimaksimalkan fungsi dari tombol tersebut. Panel *Properties* dipakai dalam pembuatan animasi untuk mengatur warna, ukuran, mengatur teks, dan lain sebagainya. Tampilan panel *properties* akan berubah isinya sesuai dengan objek yang dipilih. Panel ini digunakan untuk mengontrol objek gambar dan dokumen.



Gambar 2.5
Toolbox pada *Adobe Flash Professional CS6*

Toolbox merupakan sebuah panel yang menampung tombol-tombol yang digunakan untuk membuat ataupun menggambar, memilih, dan mengatur isi pada *stage* dan *timline*. *Toolbook* terbagi menjadi 4 bagian meliputi *tools*, *colors*, *view*, serta *options*.



Gambar 2.6
***Timeline* pada Adobe Flash Profesional CS6**

Timeline atau garis waktu merupakan komponen yang digunakan untuk mengatur atau mengontrol jalannya animasi. *Timeline* terdiri dari beberapa layer. *Layer* digunakan untuk menempelkan objek dalam *stage* agar dapat diolah dengan objek lain. Setiap *layer* terdiri dari *frame-frame* yang digunakan untuk mengatur kecepatan animasi. Semakin panjang *frame* dalam *layer*, maka semakin lama animasi akan berjalan.¹⁸

5. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran merupakan komponen yang menentukan apakah tujuan yang telah ditetapkan dalam pembelajaran tersebut sudah berhasil atau tidak.¹⁹ Pembelajaran merupakan aktivitas seorang anak untuk memperoleh wawasan dan keterampilan. Tematik yaitu konsep global yang dapat menggabungkan beberapa poin

¹⁸ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, *OP.Cit.* h. 93-96

¹⁹ Nurul Hidayah, Rohmatillah, *Penguatan Karakter Mahasiswa Melalui Mata Kuliah Bahasa Indonesia, Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 13, No. 1 Tahun 2020, h. 200.

menjadi satu hal. Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang tidak memisahkan mata pelajaran namun hanya mengaitkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema.

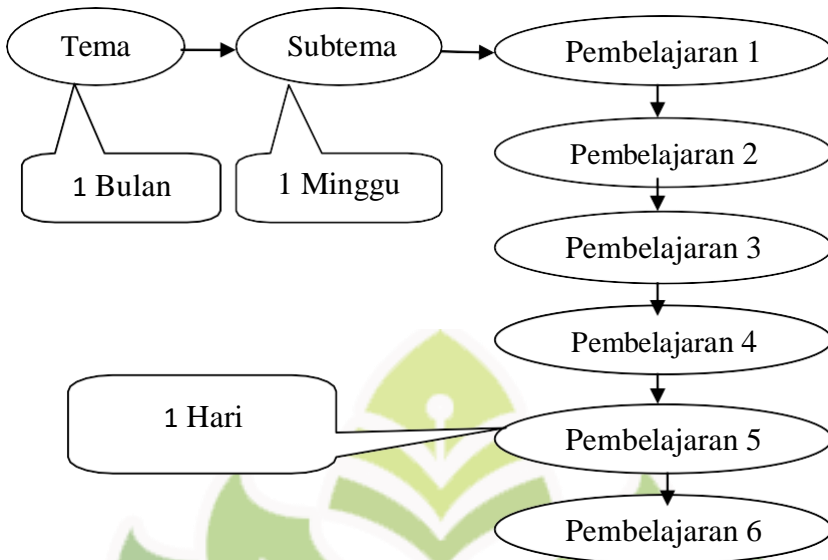
Poerwadarminta, pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang mengaitkan mata pelajaran menjadi tema yang dapat menghasilkan suatu pembelajaran yang penuh arti bagi peserta didik.²⁰ Teori dari Sutirjo dan Mamik, pembelajaran tematik, yakni usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keahlian, sikap dan nilai pembelajaran, dan pemikiran yang kreatif dengan memakai sebuah tema.

Implementasi pembelajaran tematik menyumbangkan keterkaitan antara mata pelajaran satu dengan lainnya dengan tujuan sebagai perbaikan kualitas pembelajaran. Keterkaitan antar konsep dalam penyajian materi dapat mempermudah peserta didik memahami pembelajaran. Penggunaan pembelajaran tematik mempermudah siswa untuk memahami pentingnya suatu konsep dan prinsip-prinsip baru yang relatif kuat. Keterkaitan antar mata pelajaran akan membantu peserta didik mencari makna yang penting untuk mempermudah siswa mempelajari materi. Hubungan antar materi lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik untuk dipergunakan dalam menyelesaikan masalahnya dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran tematik dapat disimpulkan sebagai perpaduan dan gabungan dari beberapa mata pelajaran yang dihubungkan dalam satu tema dalam cakupan madrasah ibtdaiyah dan sekolah dasar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, PKN, Matematika, IPA, IPS, Seni Budaya dan Prakarya (SBdp), Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) yang di dalamnya berisi tema, subtema,

²⁰ Maulana Arafan Lubis, Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*, (Jogjakarta: Samudra Biru, 2019), h. 6

dan beberapa pembelajaran. Gambaran pembelajaran tematik dapat diuraikan sebagai berikut:



Gambar 2.7
Alur Pembelajaran Tematik SD/MI

Berdasarkan gambar di atas, para guru harus memahami alur pembelajaran tematik. pembelajaran tematik terdiri dari 4/5 tema setiap semester dan dalam setahun 8/9 tema. Tema dalam pembelajaran tematik terbagi lagi menjadi subtema, alokasi waktu subtema selama 1 bulan, Subtema selama 1 bulan sekitar 3/4 subtema, dan setiap subtema dibagi lagi menjadi beberapa pembelajaran, 1 pembelajaran memiliki alokasi waktu 1 hari.²¹

²¹ Ibid, h. 7-8.

b. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Tematik

Beberapa fungsinya yakni antara lain:

- a. Mudah memfokuskan pada satu tema ataupun topik tertentu.
- b. Penguasaan materi sangat rinci dan membekas.
- c. Mengeksplor wawasan serta memperluas kompetensi dalam satu tema.
- d. Menjabarkan bahasa lebih baik lagi dengan menyangkutkan berbagai mata pelajaran sesuai pengalaman keseharian peserta didik.
- e. Antusias dan terpacu untuk belajar karena lebih ke praktik yang membuat peserta didik tertantang, seperti bercerita, menulis, membaca, serta memperluas wawasan mata pelajaran lain.
- f. Manfaat yang dirasakan sangat bermakna dikarenakan terdapat tema dan subtema yang jelas.
- g. Pendidik dapat mempersingkat waktu dikarenakan dapat mempersiapkan materi sekaligus yang akan dipergunakan untuk pertemuan selanjutnya.

Fungsi pembelajaran tematik sendiri yakni dapat membantu peserta didik mencerna materi dengan mudah serta menciptakan suasana belajar yang mengasyikan karena pembelajaran sesuai kegiatan yang dilakukan di rumah sehingga membuat peserta didik senang dalam belajar.

c. Pembelajaran Tematik Tema Panas dan Perpindahannya Kelas 5 SD/MI

1) Subtema 1: Suhu dan Kalor

Kalor ialah salah satu wujud tenaga beralih dari benda yang suhunya lebih besar ke benda yang suhunya lebih

rendah bila kedua barang silih bersentuhan.²² Sumber energi dapat dikatakan suatu benda yang dapat menumbulkan energi panas. Benda yang sering kita lihat salah satunya adalah matahari. Matahari dijadikan sumber energi terbesar karena makhluk hidup di bumi sangat sumber energi panasnya. Matahari dapat membantu tumbuhan untuk hidup, yaitu dalam proses fotosintesis. Selain itu matahari dapat membantu manusia mengeringkan pakaian, dan sebagainya. Selain matahari, kedua benda-benda yang saling bergesekan pun dapat menghasilkan tenaga panas, misalnya ketika kedua tangan kita digesekan akan timbul rasa hangat, selain itu pada zaman lampau jika tidak ada api menggunakan 2 batu kering untuk digosokkan akan mendapatkan api.

2) Subtema 2: Perpindahan Kalor di Sekitar Kita

Perpindahan kalor dapat kita lihat dalam kehidupan sehari-hari. Saat kita menghidupkan kompor dan ingin merebus air, dan air yang kita rebus berubah menjadi panas, dari fenomena di atas membuktikan bahwa panas dapat berpindah. Selain itu cahaya matahari juga dapat membuat bumi kita hangat, ini menunjukkan bahwa panas matahari bisa beralih ke bumi. Hal ini berarti panas dapat beralih dari suhu tinggi ke suhu rendah.

Perpindahan panas terbagi menjadi tiga cara yaitu, konduksi, konveksi, serta radiasi. Konduksi ialah perpindahan panas melalui perantara diantaranya zat padat, contohnya wajan yang panas karena bersentuhan dengan api kompor. Konveksi ialah perpindahan panas dibarengi dengan perpindahan bagian zat perantaranya, contohnya saat merebus air, air akan ikut panas dan mendidih di dalam wadah panci. Sedangkan radiasi ialah perpindahan panas yang tidak melalui zat perantara,

²²Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Suhu, Kalor, dan Energi di Sekitarku*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), h.20.

contohnya panas matahari yang beralih ke bumi yang bisa menghangatkan kehidupan di bumi.

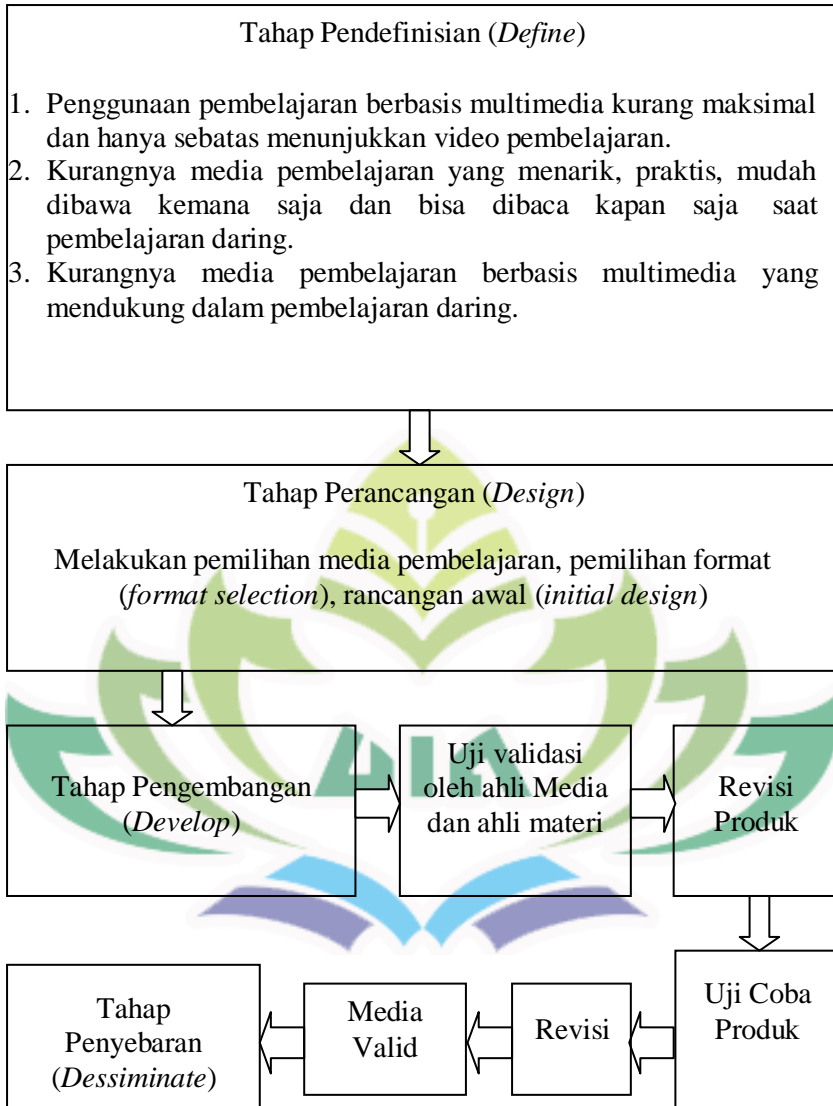
3) Subtema 3: Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan

Kalor memiliki pengaruh dalam kehidupan kita, banyak benda yang dapat kita manfaatkan di kehidupan sehari-hari, benda tersebut ada yang dapat menghantarkan panas maupun tidak. Bahan yang bisa menghantarkan panas dengan baik sering kita sebut dengan konduktor, contoh benda yang dapat kita temui dalam kehidupan sehari-hari, contohnya logam, seperti wajan, panci, dan sebagainya. Sedangkan benda tidak dapat menghantarkan panas disebut isolator, contoh benda yang sering kita jumpai dalam kehidupan yaitu plastik, kayu, dan kain. Sedangkan benda yang sedikit menghantarkan panas disebut semikonduktor.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir ialah pokok pikiran teori dalam penelitian yang telah dikembangkan yang mendasari perumusan hipotesis, pada proses pendidikan tentunya diperlukan perlengkapan pembelajaran agar lebih gampang guna menyampaikan materi pembelajaran. Keberadaan media yang telah dikembangkan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan dapat mengembangkan keahliannya dalam melaksanakan perubahan dalam proses pendidikan, sehingga dapat memotivasi semangat peserta didik. Pengembangan media pembelajaran *pocket book* berbasis multimedia diharapkan bisa membantu peserta didik untuk mencerna materi lebih gampang. Model pengembangan yang dipakai peneliti nantinya untuk menghasilkan media *pocket book* berbasis multimedia berupa aplikasi

Berikut adalah gambar kerangka berpikir pengembangan *pocket book* berbasis multimedia kelas V SD/MI:



Gambar 2.8
Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam pengembangan *pocket book* berbasis multimedia ini diawali dari masalah yang ditemukan saat tahap awal penelitian di sekolah. Setelah melakukan wawancara

kepada guru di sekolah masalah dapat ditemukan. Berdasarkan penuturan tenaga pendidik bahwa penggunaan media berbasis multimedia hanya terbatas pada memperlihatkan video pembelajaran saja. Pemanfaatan media berupa aplikasi belum diterapkan dan digunakan. Selain itu, kurangnya media yang praktis, yang dapat dibawa kemana-mana, dan dapat dibaca kapan saja terutama saat pembelajaran daring. Kurang adanya media pembelajaran multimedia yang mendukung dalam pembelajaran daring. Saat pembelajaran di kelas juga peserta didik terkadang lupa saat diperintahkan untuk membawa media yang akan dipelajari hari itu. Kesulitan peserta didik membawa media karena berat dan ribet. Mereka biasanya menggunakan media secara nyata dari alam, jadi sangat minim penggunaan multimedia berbasis android terutama penggunaan aplikasi di kelas maupun daring. Orang tua merasa kesulitan menjelaskan pelajaran, terutama saat para orang tua berpergian mereka akan susah menjelaskan materi ke anaknya karena semua sekarang belajar melalui android.

Berlandasan masalah tersebut, peneliti memberikan solusi yakni dengan mengembangkan produk berupa media pembelajaran *pocket book* berbasis multimedia. *Pocket book* merupakan salah satu buku yang ukurannya relatif kecil dari buku pada umumnya. Peneliti mengembangkan buku saku tersebut berbasis multimedia, yakni berupa aplikasi yang memanfaatkan android dalam pengoperasiannya. Aplikasi *pocket book* berbasis multimedia merupakan campuran beberapa media, seperti teks, video, gambar, audio, animasi, maupun grafik. Aplikasi *pocket book* menyajikan menu-menu utama yang dapat dipilih oleh penggunaannya. Keberadaan aplikasi *pocket book* ini diharapkan peserta didik dapat terbantu dengan adanya media pembelajaran dan lebih gampang menguasai materi yang diajarkan terutama pada pembelajaran tematik tema 6 tentang panas dan perpindahannya. Selain itu, dengan adanya aplikasi *pocket book* ini pendidik dapat memanfaatkannya saat mengajar di kelas untuk dijadikan media yang praktis, gampang dibawa kemana saja dan bisa dibaca oleh peserta didik kapan saja.

Setelah, media *pocket book* berbasis multimedia dirancang dan dikembangkan, tahap selanjutnya yaitu memasuki tahap uji validasi yang dilakukan oleh tim ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media yang tujuannya untuk menilai produk yang telah dikembangkan dan mengetahui apakah produk yang telah dikembangkan boleh memasuki tahap uji coba. Jika produk yang dikembangkan memiliki kekurangan maka perlu diperbaiki agar layak digunakan dan siap di uji cobakan. Selanjutnya produk di uji cobakan ke sekolah, jika produk yang telah di uji cobakan mendapat respon yang baik dan ditetapkan layak dipakai maka produk yang peneliti kembangkan telah selesai dikembangkan sehingga peneliti sudah menghasilkan suatu produk akhir yaitu media *pocket book* berbasis multimedia pada pembelajaran tematik tema panas dan perpindahannya kelas V SD/MI.



DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, Sa'adun. 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Armela, Kiki Rizki. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Pocket Book Menggunakan Macromedia Flash 8.0 Pada Materi Suhu dan Kalor*, (skripsi program sarjana pendidikan Fisika UIN Raden Intan Lampung, Lampung.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dewi, Santi Ratna, Haryanto Haryanto, 2018. *Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan Pada Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, Volume 9 (1) 9, 22 Juni 2018.
- Diartono, Dwi Agus. 2018. *Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia*. (Jurnal Teknologi Informasi Dinamik, Volume XIII Nomor 2, Juli.
- Helmawati. 2019. *Pembelajaran dan Penilaian Berbasis HOTS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hendra, Endang, dkk. 2018. *Al-Qur'an Cordoba Special For Muslimah*. Bandung: Cordoba Internasional Indonesia.
- Hermawan, Achmad Firdaus, Akohariadi. 2019. *Pengembangan Aplikasi Buku Saku Digital Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Mobile Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Bagi Siswa Kelas X TKJ di SMKN 1 Sidayu Gresik*. Jurnal IT-Edu. Volume 03 Nomor 02.
- Hidayah, Nurul, Diah Rizki Nur Khalifah. 2019. *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pranala.
- Hidayah, Nurul, Rifky Khumairo Ulva. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran*, Terampil: Jurnal Pendidikan dan

Pembelajaran Dasar, Volume 4 Nomor 1. p-ISSN 2355-1925, e-ISSN 2580-8915, Juni.

Hidayah, Nurul, Rohmatillah. 2020. *Penguatan Karakter Mahasiswa Melalui Mata Kuliah Bahasa Indonesia*. Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol. 13, No. 1.

Hidayah, Nurul, Sri Latifah, Mayza Putri Adha. 2017. *Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Matematika Dengan Pendekatan Saintifik Kelas Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Bandar Lampung*, Jurnal Prosiding: Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika 2017, UIN Raden Intan Lampung, p-ISSN: 2579-941X, e-ISSN: 2579-9444, (6 Mei 2017).

Hidayah, Nurul. 2018. *Analisis Kesiapan Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sebagai Calon Pendidik Profesional*. Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Volume 5 Nomor 1 Juni.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Suhu, Kalor, dan Energi di Sekitarku*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Khumaidi, Alifudin, Imam Suchahyo. 2018. *Pengembangan Mobile Pocket Book Fisika Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Momentum dan Impuls*, Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika, ISSN: 2302-4496, Vol.07 No.02, (Juli).

Kurniawan, Asep. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Lubis, Maulana Arafan, Nashran Azizan. 2019. *Pembelajaran Tematik SD/MI Implemetasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*, (Yogyakarta: Samudra Biru).

Ngaliman. 2019. *Komunikasi Pembelajaran Menjadi Guru Komunikatif*. Yogyakarta: Dua Satria Offset.

Nindarti, Nova. 2018. *Pengembangan PocketBook Pada Materi Trigonometri Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Untuk Peserta Didik SMA Kelas X*, (Skripsi Program sarjana

Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung, Lampung.

Prastyo, Dwi Prastyo. *Wawancara guru kelas V, Lembar Wawancara*, MI Al-Hikmah Bandar Lampung. Kedamaian Bandar Lampung, 04 Desember 2020.

Putri, Yani Farina, Meini Sondang Sumbawati. 2017. *Pengembangan Aplikasi Buku Saku Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Hukum Kesehatan di Akademi Farmasi Surabaya*, jurnal IT-EDU, Volume 02 Nomor 02.

Rizki , Swaditya, Nego Linuhung. 2017. “Pengembangan Bahan Ajar Program Linear Berbasis Kontesktual da ICT”, AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika 5, no. 2 (3 Januari 2017).

Rohim, Ahmad Saipul, *Wawancara guru kelas V, Lembar Wawancara*, SD Islam Terpadu Fitrah Insani Kedamaian Bandar Lampung, 10 September 2020.

Salyani, Resi, Azhar Amsal, Riza Zulyani. 2018. *Pengembangan Buku Saku Pada Materi Reaksi Reduksi Oksidasi (Redoks) di MAN Model Banda Aceh*, JIPI: Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA, Vol. 02, No. 01.

Sari, Wulan Maya, Riswanto Partono. 2019. *Validitas Mobile Pocket Book Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Pada Materi Suhu dan Kalor*. Jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika, Vol. 7, No. 1.

Sohibun, Filza Yulina Ade. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantu Google Drive*, Tadris: Jurnal keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Volume 2 Nomor 2.

Sri Anggraheni, Nilam, Nurul Hidayah, Ayu Nur Shawmi. 2019. *Mengembangkan Permainan Monopoli Merah-Putih Melalui Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar*. AL-IBTIDA: Jurnal Pendidikan Guru MI Vol 6 (1) ISSN: 2442-5133, e-ISSN: 2527-7227.

- Sudatha, I Gde Wawan, I Made Tegeh. 2018. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development/R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendra, Ade. 2019. *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI: Teori dan Aplikasi di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI)*. Jakarta Timur: Prenadamedia Group.
- Suriyani, Meri, Try Susanti, Darma Putra. 2020. *Instrumen Asesmen Bagi Pendidik Dalam Proses Pembelajaran Biologi Berbasis Problem Based Learning*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi, Vol. 06 No. 03 ISSN 2460-2612.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, Aditin Putria. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya..
- Susanto, Ahmad. 2019. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia group.
- Susanto, Ahmad. 2019. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar Edisi Kedua*. Jakarta: Prenada Media.
- Ulya, Inayatul. 2020. *Pendidikan Entrepreneurship Pengembangan Kurikulum Pendidikan Tinggi Berbasis Kewirausahaan*. Kediri: Putra Surya Santosa.
- Widodo, Apri, Yusman Wiyatmo. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis Android Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI SMAN 1 Jetis Pada Materi Pokok Keseimbangan Benda Tegar*. Jurnal Pendidikan Fisika, Volume 6 Nomor 2.
- Widoyoko, Eko Putro. 2017. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.